

## **Taller de programación didáctica. Una cuestión de léxico, de semántica y de algo más.**

**M<sup>a</sup> José Godoy Merino**

**Ángel Suárez Muñoz**

Universidad de Extremadura/Facultad de Educación

---

### **Introducción**

El último nivel de concreción del currículum educativo, plasmado después en las denominadas Programaciones Didácticas o Unidades Didácticas, es el que tiene mayor repercusión en el proceso enseñanza / aprendizaje, porque buena parte de los resultados que se obtengan del mismo, llevarán la huella personal de cada docente, de cómo concibe su labor, de cómo es capaz de comunicar, qué técnicas y recursos utiliza en su tarea diaria, qué estrategias diseña, cómo evalúa, etc.

La Unidad Didáctica puede ser entendida como un núcleo de contenido y acción con sentido en sí mismo que orienta una secuencia de aprendizajes que puede ser contemplada como un todo completo en relación a los procesos de aprendizaje que se ponen en marcha y se aplican durante un tiempo determinado, en un espacio concreto y con un grupo específico.

En los modelos tradicionalistas de la enseñanza, los contenidos constituían el eje del proceso y los alumnos estaban marcados por su reproducción. Actualmente, desde una perspectiva constructivista, se les considera elementos que orientan el desarrollo del aprendizaje, como un proceso de construcción del conocimiento por parte de los alumnos. Su inclusión en la Unidad Didáctica debe estar precedida de una serie de operaciones, como la selección y la secuenciación. Con la selección se priorizan estos contenidos, según su relevancia respecto a las características de los alumnos, a las exigencias sociales, a la naturaleza del área a la que pertenecen, etc. Respecto a la secuenciación, su sentido está en poner en comunicación la estructura lógica de la materia con la estructura psicológica o la forma en que el alumno aprende, dentro de la propia materia y entre las distintas materias o áreas del currículo.

La programación es un plan de trabajo previo a la actividad, que incluye todos los aspectos que la configuran y que la sistematizan y ordenan. En el caso de una programación educativa hay que pensar en qué hay que aprender, quién lo tiene que aprender, quién lo tiene que enseñar, cómo, cuándo, dónde, con qué medios o recursos, etc. La estructura de una programación es muy similar a la de una hipótesis de trabajo que se proyecta en un triple sentido: en el plano de los contenidos, en el de las habilidades y requisitos técnicos que exigirá a alumnos y profesores, y en su dimensión temporal.

A la hora de acometer la elaboración de una Programación o Unidad didáctica pocas veces caemos en la cuenta de la importancia que tiene el vocabulario que empleamos y, por tanto, del significado que mediante él estamos reflejando en todo lo que decimos.

Y no es tema secundario. Una certera descripci n de objetivos, contenidos, actividades y criterios de evaluaci n puede facilitar el  xito de todo nuestro quehacer did ctico.

Queremos clarificar la mec nica que conlleva la elaboraci n de una Programaci n o Unidad did ctica, de tal manera que estemos garantizando parte del  xito de su aplicaci n pr ctica.

### **El l xico y la sem ntica en la programaci n did ctica**

Cuando hablamos del proceso did ctico en el que se aborda la ense anza y el aprendizaje de una materia o de unos contenidos determinados, estamos diciendo, sin mencionarlo, que nos enfrentamos a un plan de trabajo que necesita previsi n y planificaci n.

Para ello es preciso tambi n que el docente o educador tenga organizadas y secuenciadas todas las fases de dicho plan y que, al mismo tiempo, mantengan un equilibrio y coherencia necesaria para la consecuci n del  xito final en la tarea, que no es otro que el haber propiciado el aprendizaje en los alumnos.

Cuando hablamos de Plan de trabajo, de planificaci n o, m s t cnicamente, de Programaci n Did ctica, no s lo nos referimos al producto o resultado de nuestras intenciones did cticas; estamos hablando tambi n del proceso de elaboraci n para el que hay que dominar un l xico espec fico, una sem ntica coherente y, tambi n, haber concebido o dise ado un modelo o plantilla, suficientemente pr ctica, para que el resultado final (la Programaci n) y el proceso que implica (ense anza aprendizaje) resulte lo m s  gil y  til posible.

Evidentemente, una Programaci n Did ctica no es un documento burocr tico o de mero tr mite que el docente o educador debe tener guardado en un caj n por si alguna vez se lo pide la Inspecci n Educativa. Debe ser, por el contrario, el gui n de trabajo, la br jula que oriente la pr ctica profesional, el instrumento capaz de desterrar la improvisaci n como pr ctica did ctica habitual.

Una programaci n es tambi n una declaraci n de intenciones y, en nuestro caso, de intenciones educativas. En el siguiente dec logo se plantean algunas reflexiones de inter s:

1. La programaci n es una respuesta a las necesidades educativas de alumnos, centros, padres y maestros.
2. La programaci n debe facilitar el trabajo, nunca entorpecerlo
3. Programar es un acto conjunto, coordinado. Implica colaborar con los alumnos y los dem s maestros.
4. Hacer una programaci n quiere decir seleccionar y, por lo tanto, priorizar y renunciar a algunos puntos.
5. La programaci n es un elemento vivo, que evoluciona y cambia durante el curso.
6. La programaci n debe admitir la posibilidad de error.
7. La programaci n debe tener en cuenta la evaluaci n y ser objeto de ella.
8. La programaci n que frena la iniciativa del grupo o del alumno es negativa. La programaci n que controla y regula sus iniciativas es positiva.
9. La programaci n puede ser un cuadro, una lista ordenada, un libro de texto o una organizaci n mental.
10. Programar es la suma de filosof a, t cnica, pr ctica, cerebro y coraz n.

La programaci n did ctica de aula es una propuesta fragmentada en unidades de trabajo y temporizada, que tiene en cuenta todos los elementos necesarios para la intervenci n directa en el

aula, con un maestro, unos alumnos, un tiempo, un espacio, unos materiales, etc., que resultan concretos y precisos.

La Unidad Didáctica de programación es la 'unidad de medida' más común en una programación de aula. Consideramos unidad un tema o un ítem de aprendizaje determinado que, a menudo, hacemos coincidir con un tiempo también determinado. De este modo, hablamos de programaciones semanales, quincenales, anuales.

En los últimos años, la legislación educativa (antes Logse, ahora Loe) han resaltado la importancia que en la enseñanza obligatoria deben tener estos principios o criterios:

- a. énfasis en el bloque de los procedimientos, o sea, del desarrollo de las habilidades lingüísticas.
- b. consideración especial hacia el lenguaje oral
- c. más interés en el uso de la lengua que en el aprendizaje del código y de sus normas
- d. uso, en el aprendizaje, de los medios de comunicación como elementos siempre presentes en la vida cotidiana.
- e. cambio en la aproximación a la literatura, que deja de ser un objetivo para ser un medio para desarrollar las habilidades lingüísticas.
- f. observación, estudio y práctica de la dimensión social de la lengua.
- g. valoración de la importancia de la diversidad lingüística
- h. interdisciplinariedad de la lengua.

La secuenciación de los contenidos condiciona el tipo de Unidad Didáctica. Así, los criterios de secuenciación basados en el análisis de contenidos dan lugar a Unidades Logocéntricas; por el contrario, la secuenciación de contenidos basada en la denominada *Teoría de la Elaboración*, da como resultado Unidades Psicocéntricas basadas en el desarrollo de procesos cognitivos en los alumnos.

Por eso, será necesario, para la utilización de los contenidos en las Unidades Didácticas, su secuenciación previa, adaptándolos a las características de un determinado grupo de alumnos.

Los criterios que deben ser tenidos en cuenta para la secuenciación de los contenidos han de estar basados en las aportaciones de la concepción constructivista del aprendizaje, las contribuciones psicopedagógicas y la propia práctica y experiencia del profesor. Por ello, deberán incluir aspectos como:

- el aprendizaje significativo
- la zona de desarrollo próximo
- los conocimientos previos y
- la significatividad lógica y psicológica

La selección y distribución de los contenidos es una operación ligada al tema, al eje del nivel educativo correspondiente y al guión temático. Con estos tres elementos tenemos suficientes indicadores sobre el grado psico-evolutivo de nuestros alumnos, ya que señalan el nivel educativo sobre el que debe trabajarse y por consiguiente, qué tipo de contenidos son los más apropiados para esos alumnos. El eje temático y el guión del tema sirven de referente para orientar la elección de los contenidos.

Una vez seleccionados, hay que proceder a contextualizarlos, esto es, concretarlos a las características específicas del grupo de alumnos. Para realizar la contextualización hay que tener en cuenta los siguientes aspectos:

1. Características específicas del contexto
  - Características del grupo de alumnos
  - Características del aula
  - Características del ambiente
  - Expectativas de aprendizaje de los alumnos
  - Demandas e intereses de los mismos
2. Adecuación al desarrollo evolutivo de los alumnos
  - Relación entre el nivel de desarrollo del momento y el nivel de desarrollo potencial
3. Relación entre los conocimientos previos y los contenidos que serán objeto de aprendizaje
  - Contenidos debidamente estructurados y relacionados
  - Contenidos adecuados a los conceptos, destrezas y habilidades adquiridos con anterioridad
4. Orden dentro de la secuencia y relaciones mutuas
  - Entre los contenidos seleccionados de una o varias áreas
  - Entre las gradaciones posibles de un mismo contenido

A la hora de realizar la Unidad o Programación didáctica, cualquier docente o educador debe plantearse las siguientes fases que ha de seguir en el mismo orden que señalamos:

- a) Saber formular los objetivos didácticos.
- b) Vincular los objetivos didácticos a los generales.
- c) Distinguir los Contenidos (*Conceptuales, Procedimentales, Actitudinales*)
- d) Establecer las actividades
- e) Diseñar un modelo de intervención didáctica a través de la metodología.
- f) Relacionar los materiales y recursos
- g) Plantear la evaluación de la unidad

### **El léxico en la programación didáctica**

Nunca las clases de palabras que utilizamos para expresar tal o cual idea han tenido tanta trascendencia y han distorsionado tanto el significado de lo dicho, como un uso incorrecto o descuidado a la hora de elaborar la Programación Didáctica o su concreción más práctica y reducida: las Unidades Didácticas.

Tampoco el docente o educador, formado en didáctica y pedagogía, ha tenido tanta necesidad de demostrar su preparación ni su habilidad en contenidos profesionales, como a la hora de elaborar la programación didáctica.

Al mismo tiempo, sorprende que una habilidad intrínseca a su preparación profesional (la de elaborar programaciones didáctica o unidades didácticas técnicamente perfectas) se eche tanto en falta, resultando en muchos casos un verdadero obstáculo para el ejercicio profesional y para la superación de unas oposiciones o pruebas de habilitación.

Se suelen tener claros los esquemas, los contenidos o apartados que han de configurar dicha Programación, pero se falla en la terminología que se emplea, en el vocabulario que se utiliza para fijar los objetivos, los contenidos o las actividades, que son a todas luces algunos de los elementos claves en ese propósito de intenciones en que acaba convertida toda Programación Didáctica.

El primer apartado clave de la Programación es el que se refiere a los objetivos didácticos que nos planteamos con cualquier tema o ítem de aprendizaje. La formulación de los mismos debe hacerse siempre con verbos en Infinitivo (hasta aquí el léxico), pero utilizando palabras que expresen procesos no inmediatez. No serán válidas, por tanto, palabras como *Leer, Escribir, Describir, Localizar, Separar, Clasificar, Hacer...* etc. Necesitamos seleccionar aquellas palabras que indican

un recorrido de realizaci n: *Desarrollar, Alcanzar, Conocer, Comprender, Ser capaz, Saber, Propiciar, Conseguir...* etc.

Este es el primer principio b sico que todo educador o docente debe tener claro porque toda la Programaci n Did ctica se construir  en lo sucesivo sobre los Objetivos did cticos que hayamos planteado.

El siguiente apartado de la Programaci n que requiere un cuidado especial a la hora de elegir las palabras adecuadas es el que se refiere a los contenidos. Es cierto que la diferenciaci n que estableci  la Logse entre contenidos de conceptos, procedimientos y actitudes, no aparece ya con la LOE. Pero tambi n es verdad que no reniega de ellos la actual legislaci n educativa. Adem s, est  comprobado por la experiencia, que esta triple diferenciaci n ayuda a la hora de aclarar las intenciones o inquietudes del profesor o educador. Por eso, aunque no se destaquen estas tres clases, s  es recomendable tenerlas en cuenta a la hora de elaborar los contenidos de nuestra Programaci n.

Los contenidos de conceptos (las teor as de siempre) no tienen una terminolog a concreta. Valen los t tulos, los enunciados, las expresiones que simulen apartados utilizados en la exposici n de unos conocimientos o informaciones concretas. Expresiones del tipo: Concepto de..., Clases de...; responde perfectamente a esta idea que estamos exponiendo.

Por otra parte, como hemos indicado, en la ense anza obligatoria es conveniente huir de los conceptos o teor as. Siempre es mucho mejor trabajar el saber hacer, el ser capaz de aplicar unas teor as o conceptos a situaciones pr cticas; de ah  que los contenidos de conceptos deben quedar relegados a la m nima expresi n, esto es, los estrictamente necesarios para sostener el aprendizaje de unos conocimientos o temas concretos.

Son los contenidos de procedimiento los que deben priorizarse e inundar la programaci n did ctica. Y es aqu  donde, nuevamente, debemos manejar un l xico adecuado que confirme que nos expresamos con propiedad. Estos contenidos deben formularse utilizando sustantivos. Se puede 'pensar' con infinitivos, pero deben escribirse con sustantivos: en vez de *leer, lectura*; en vez de *clasificar, clasificaci n*; en vez de *buscar, b squeda*, etc.

Por  ltimo, los contenidos de actitudes rigen una formulaci n similar a los anteriores de procedimiento.

Otro apartado de la Programaci n did ctica donde es necesario manejar un l xico apropiado es el referido a las actividades. La orientaci n inicial es que se formulen en infinitivo. En esto se parecen a los objetivos did cticos; la diferencia es que las actividades deben referirse, sem nticamente, a cosas inmediatas, concretas, de pronta realizaci n. Tambi n es aconsejable para favorecer la diferenciaci n con los objetivos es plantear las actividades con el verbo, en vez de en infinitivo, conjugado en la tercera persona: en vez de *leer, lee*; en vez de *buscar, busca*; en vez de *relacionar, relaciona*; en vez de *escribir, escribe*...

Si un profesor o educador maneja adecuadamente este l xico que aqu  se ha explicado y la sem ntica correspondiente, estar  garantizada una Programaci n did ctica formalmente correcta y ajustada.

Es verdad que ello no basta para que el resultado final del proceso de ense anza y aprendizaje sea un  xito. La labor del profesor o educador es fundamental a la hora de llevar a cabo una Programaci n y de inculcar en sus alumnos unos contenidos determinados. Pero habr  evitado que, por esta parte, se resientan los resultados y se perciba incoherencia y desorden, imperdonables en cualquier proceso did ctico.

### El soporte formal de la programaci n

Aparte del l xico y de la sem ntica que hay que tener en cuenta a la hora de dise ar una Programaci n did ctica, conviene proveerse de una plantilla o soporte formal en el que incorporar todos los elementos de la Programaci n.

Dicho soporte o plantilla debe ser lo suficientemente ilustrativo y claro para que, apenas en un vistazo y mediante un manejo sencillo, tener disponibles toda la informaci n que se precisa para el desarrollo puntual de los proceso de ense anza-aprendizaje.

Precisamente, en ese car cter de utilidad recae el mayor peso a la hora de discernir si una Programaci n did ctica est  bien dise ada y resulta un recurso que ayuda y no que entorpece o, simplemente, que es un material pr ctico y no un documento burocr tico m s de los muchos que rodean el d a a d a de los profesionales de la ense anza.

En el anexo, proponemos un modelo de plantilla o soporte para la elaboraci n de Programaciones Did cticas.

### Conclusi n

A la hora de acometer la elaboraci n de una Programaci n o Unidad did ctica pocas veces caemos en la cuenta de la importancia que tiene el vocabulario que empleamos y, por tanto, del significado que mediante  l estamos reflejando en todo lo que decimos.

Y no es tema secundario. Una certera descripci n de objetivos, contenidos, actividades y criterios de evaluaci n puede facilitar el  xito de todo nuestro quehacer did ctico.

Nunca las clases de palabras que utilizamos para expresar tal o cual idea han tenido tanta trascendencia y han distorsionado tanto el significado de lo dicho, como un uso incorrecto o descuidado a la hora de elaborar la Programaci n Did ctica o su concreci n m s pr ctica y reducida: las Unidades Did cticas.

Se suelen tener claros los esquemas, los contenidos o apartados que han de configurar dicha Programaci n, pero se falla en la terminolog a que se emplea, en el vocabulario que se utiliza para fijar los objetivos, los contenidos o las actividades, que son a todas luces algunos de los elementos claves en ese prop sito de intenciones en que acaba convertida toda Programaci n Did ctica.

Si un profesor o educador maneja adecuadamente el l xico apropiado y la sem ntica correspondiente, estar  garantizada una Programaci n did ctica formalmente correcta y ajustada.

### Anexo

#### Soporte o plantilla para la elaboraci n de programaciones o unidades did ctica

T�tulo unidad:		
Nivel:	Temporalizaci�n: →	Desde: Hasta:
Profesor/a:		
Objetivos did�cticos	Contenidos	Competencias b�sicas

	<div>▪ Conceptuales:</div> <div>▪ Procedimentales:</div> <div>▪ Actitudinales:</div>	
		Temas transversales
Objetivos curriculares implicados (art.3º, decreto 82/2007, de 24 de abril)		
Actividades		
Individuales	Grupales	
Refuerzo	Ampliación	

Metodología
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Tiempos</li> <li>▪ Espacios</li> </ul>

- Agrupamientos

- Materiales

Evaluación	
¿qué?	¿cómo? (instrumentos)